

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pendekatan Kontekstual

Defenisi secara bahasa kata *Contextual* (Kontekstual) berasal dari kata *Contex* berarti “hubungan, konteks, suasana, atau keadaan “. Dengan demikian, Kontekstual diartikan “yang berhubungan dengan suasana (konteks). Sehingga, *contextual teaching and Learning* (CTL) dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang berhubungan dengan suasana tertentu.

Jhonson, mengartikan pembelajaran Kontekstual adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan dengan konteks kehidupan mereka sehari – hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya, dan budayanya.

Menurut Triatno (2012:107) konteks memberikan arti, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar. Pembelajaran kontekstual merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan. Melalui hubungan didalam dan di luar kelas suatu pendekatan pembelajaran kontekstual menjadikan pengalaman lebih relevan dan berarti bagi siswa dalam membangun pengetahuan yang akan mereka terapkan dalam pembelajaran seumur hidup.

Pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi

pembelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari – hari (*US Departement Of Education Office Of Vocational and Adult Education and The National School to Work Office* dalam [http ://www.contextual.org/19/10/2001](http://www.contextual.org/19/10/2001)).

Berdasarkan beberapa defenisi pendekatan kontekstual tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendekatan Kontekstual (*contextual teaching learning/ctl*) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Dalam pembelajaran kontekstual, guru mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan pemahaman ini, hasil belajar diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses belajar juga berlangsung secara alamiah, siswa bekerja dan mengalami, bukan trasfer pengetahuan dari guru ke siswa.

2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual

Atas dasar pengertian tersebut, pembelajaran dengan pendekatan kontekstual mempunyai karakteristik sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran dilaksanakan dalam konteks autentik, yaitu pembelajaran yang diarahkan pada ketercapaian keterampilan dalam konteks kehidupan nyata atau pembelajaran yang dilaksanakan dalam lingkungan yang alamiah (*learning in real life setting*).
- 2) Pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajarkan tugas – tugas yang bermakna (*meaning full learning*).

- 3) Pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (*learning by doing*).
- 4) Pembelajaran dilaksanakan melalui kerja kelompok, berdiskusi, saling mengoreksi antarteman (*learning in group*).
- 5) Pembelajaran memberikan kesempatan untuk menciptakan rasa kebersamaan, bekerja sama, dan saling memahami antara satu dengan yang lain secara mendalam (*learning to know each other deeply*).
- 6) Pembelajaran dilaksanakan secara aktif, kreatif, produktif, dan mementingkan kerja sama (*learning to ask, to inquiry, to work together*).
- 7) Pembelajaran dilaksanakan dalam situasi yang menyenangkan (*learning as an enjoy activity*).

2.1.3 Komponen Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran dengan pendekatan kontekstual melibatkan tujuh komponen utama yaitu :

- 1) Konstruktivisme

Pada dasarnya, pembelajaran melalui CTL mendorong agar siswa bisa mengkonstruksi pengetahuannya melalui proses pengamatan dan pengalaman. Mengapa demikian? Pengetahuan hanya akan fungsional.

- 2) Inquiry

Inquiry artinya proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penelusuran melalui proses berpikir yang sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, melainkan hasil dari

proses menemukan sendiri. Dengan demikian dalam proses perencanaan, guru bukanlah mempersiapkan sejumlah materi yang harus dihafal, melainkan merancang pembelajaran memungkinkan siswa dalam menemukan sendiri materi yang harus di pahami.

3) Bertanya

Pada hakikatnya, belajar adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu, sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran melalui CTL, guru tidak hanya menyampaikan informasi begitu saja, tetapi memancing agar siswa dapat menemukan sendiri. Dalam pembelajaran yang produktif kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk;

- a. Menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran;
- b. Membangkitkan motivasi belajar siswa;
- c. Merangsang keingintahuan siswa terhadap sesuatu;
- d. Memfokuskan siswa pada sesuatu yang di inginkan;
- e. Membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

4) Masyarakat belajar (*Learning Community*)

Dalam kelas CTL, penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui kelompok belajar. Siswa dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya bersifat heterogen, baik dilihat dari kemampuan dan kecepatan belajarnya, maupun dilihat dari bakat dan minatnya. Siswa dibiarkan dalam kelompoknya, mereka

saling membelajarkan yang memiliki kemampuan tertentu dapat menularkan pada siswa yang lain.

5) Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan adalah proses pembelajaran dengan memeragakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Misalnya, guru memberikan contoh bagaimana cara mengoperasikan sebuah alat, atau bagaimana cara melafalkan sebuah kalimat asing.

Proses pemodelan tidak terbatas bagi guru saja, tetapi guru dapat memanfaatkan sejumlah siswa yang memiliki kemampuan. *Modelling* merupakan komponen yang cukup penting dalam pembelajaran CTL, sebab melalui *modellingsiswa* terhindar dari pembelajaran yang teoritis abstrak yang memungkinkan terjadinya verbalisme.

6) Refleksi

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dan dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian-refleksi, pengalaman belajar itu dimasukkan dalam struktur kognitif siswa yang akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya.

Dalam proses pembelajaran CTL, setiap berakhir proses pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenung atau mengingat kembali apa yang dipelajarinya. Biarkan secara bebas siswa menafsirkan pengalamannya sendiri sehingga ia dapat menyimpulkan pengalaman belajarnya.

7) Penilaian nyata (*Authentic Assesment*)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui apakah siswa benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar siswa memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan intelektual mental siswa.

2.1.4 Strategi Pembelajaran Kontekstual

Bern dan Erickson(2001 : 5 - 11) mengemukakan lima strategi dalam mengimplementasikan pembelajaran kontekstual, yaitu:

1. Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), pendekatan yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu. Pendekatan ini meliputi mengumpulkan dan menyatukan informasi dan mempresentasikan penemuan.
2. *Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif), pendekatan yang mengorganisasikan pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*), pendekatan yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan siswa dalam memecahkan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong siswa untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.

4. Pembelajaran pelayanan (*service learning*), pendekatan yang menyediakan suatu aplikasi praktis suatu pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas.
5. Pembelajaran berbasis kerja (*work based learning*), pendekatan dimana tempat kerja atau seperti tempat kerja, kegiatan terintegrasi dengan materi di kelas untuk kepentingan para siswa dan bisnis.

2.1.5 Langkah – Langkah Pendekatan Kontekstual

Langkah – langkah pendekatan kontekstual menurut Wina Sanjaya (2001 : 124) antara lain :

a) Pendahuluan

Guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai serta manfaat dari proses pembelajaran dan pentingnya materi pelajaran yang akan dipelajari. Guru menjelaskan prosedur pembelajaran CTL

- 1) Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah banyaknya siswa.
- 2) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi.
- 3) Melalui observasi siswa mencatat berbagai hal yang ditemukan dilingkungan sekitar tersebut.
- 4) Guru melakukan tanya jawab.

b) Inti

Di lapangan

1. Siswa melakukan observasi diluar kelas sesuai dengan pembagian tugas kelompok.

2. Siswa mencatat hal – hal yang mereka temukan .

Di dalam kelas

1. Siswa mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing – masing.
2. Siswa melaporkan hasil diskusi.
3. Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan setiap kelompok yang lain.

c) Penutup

1. Dengan bantuan guru siswa menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah lingkungan sesuai dengan indikator hasil belajar yang harus dicapai.
2. Guru dan siswa menyimpulkan
3. Guru memberikan penugasan.

2.2 Kreativitas

2.2.1 Pengertian Kreativitas

Secara harfiah, makna kata kreativitas berisi tentang kata kreatif yang di artikan sebagai kemampuan untuk menciptakan, memiliki, daya cipta. (Depdikbud, 1996 : 530). Komite Penasehat Nasional Bidang Pendidikan Kreatif dan Pendidikan Budaya menggambarkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original (murni/asli) dan memiliki nilai. (Anna Craft, 2003 : 1).

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada, dengan demikian baik perubah didalam individu maupun didalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Implikasinya ialah bahwa kemampuan kreatif dapat dikembangkan melalui pendidikan.

Adapun Guilford mendefinisikan kreativitas sebagai kontemplasi dalam bingkai yang lebih terbuka, yang hasilnya memiliki keistimewaan yang tidak ada duanya. Lebih lanjut Supriadi (1994) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang kreatif berbeda dengan apa yang telah ada.

Clark Montakis (dalam Munandar, 1995) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Ensiklopedi Inggris Modern mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, seperti solusi untuk suatu masalah atau penampilan baru, nilai seni, atau metode baru.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat kita simpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan sebuah ide baru yang dianggap dapat mempengaruhi lingkungannya dan menarik minat banyak orang atau sebagai kemampuan memberikan gagasan baru dalam upaya pemecahan masalah. Kreativitas bukanlah potensi khusus yang diwariskan secara turun-temurun, melainkan terbentuk melalui proses pengalaman, pembelajaran, imajinasi, dan berpikir manusia.

2.2.2 Ciri-Ciri Kreativitas

Salah satu aspek penting dalam kreativitas adalah memahami ciri – cirinya. Supriadi (1994) mengatakan bahwa ciri – ciri kreativitas dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya Orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi. Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sama pentingnya, kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak akan menghasilkan apa pun. Kreativitasnya hanya dapat dilahirkan dari orang cerdas yang memiliki kondisi psikologis yang sehat.

Sund menyatakan dalam buku Slameto (2015 : 147-148) bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri – ciri, yaitu sebagai berikut :

1. Hasrat keingintahuan yang cukup besar;
2. Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru;
3. Panjang akal;
4. Keinginan untuk menemukan dan meneliti;
5. Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit;
6. Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan;
7. Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas;
8. Berpikir Fleksibel;
9. Menanggapi pertanyaan yang diajukan seras cenderung memberi jawaban yang lebih banyak;
10. Kemampuan membuat analisis dan sistesis;

11. Memiliki semangat bertanya serta meneliti;
12. Memiliki daya abstraksi yang cukup baik;
13. Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas.

Kreativitas adalah potensi seseorang untuk memunculkan suatu penemuan – penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi serta semua bidang dalam usaha lainnya. Guil Ford dalam OndiSaondi & Aris Suherman (2010;126) mendeskripsikan 5 ciri kreativitas:

1. Kelancaran : Kemampuan memproduksi banyak ide.
2. Keluwesan : Kemampuan untuk mengajukan bermacam – macam pendekatan jalan pemecahan masalah.
3. Keaslian : Kemampuan untuk melahirkan gagasan yang original sebagai hasil pemikiran sendiri.
4. Penguraian : Kemampuan menguraikan sesuatu secara terperinci.
5. Perumusan : Kemampuan untuk mengkaji kembali suatu persoalan melalui cara yang berbeda dengan yang sudah lazim.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa individu yang memiliki kreativitas dapat ditinjau dari beberapa aspek, yaitu sebagai berikut :

1. Rasa ingin tahu yang tinggi;
2. Berpikir fleksibel;
3. Imajinatif;
4. Ulet.

2.2.3 Elemen – Elemen Kreativitas

Ada beberapa elemen yang terkait dengan kreativitas belajar siswa, diantaranya :

1) Produksi Kreatif

Pengertian dari produksi kreatif adalah suatu produksi yang baru dan yang tiadaandingannya, serta dikenal dengan kemampuan untuk memproduksi sesuatu yang baru, atau menciptakan hubungan baru terhadap sesuatu yang telah diketahui sebelumnya, dengan syarat sesuatu atau hubungan yang baru itu mempunyai tujuan tertentu dan bermanfaat, serta mampu menutupi kebutuhan bagi individu atau sekelompok orang. Artinya, hal ini merupakan kesiapan seorang individu untuk menghasilkan banyak pemikiran baru dari kreativitas yang tersimpan dalam dirinya dan dari produksi kreatif yang dimilikinya.

2) Kerja Kreatif

Kerja Kreatif adalah segala bentuk tugas/ pekerjaan dalam berbagai ilmu, seni, dan sastra. Secara umum, penemuan itu dapat didapati dalam hal – hal ilmiah saja. Pada dasarnya, kerja kreatif ini adalah memberikan segala sesuatu yang baru, baik dalam sastra, ilmu, dan seni dengan jenis dan macam yang berbeda. Dengan demikian, studi kerja kreatif berarti setiap peneliti, pengarang, pengamat, pemikir, atau pelukis yang dalam inovasi dan penciptaannya itu dicari ladang – ladang yang belum diketahui secara umum maka melalui kerja ini berarti ia telah menyuguhkan sesuatu yang baru. Dengan demikian, kerja kreatif itu variatif bidangnya, termasuk bidang seni dan sastra.

3) Kreativitas Anak

Kreativitas yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemikiran – pemikiran yang asli, tidak biasa, dan sangat fleksibel dalam merespon dan mengembangkan pemikiran dan aktivitas. Kreativitas ini juga dimiliki mayoritas anak –anak. Akan tetapi, kreativitas ini berbeda dengan satu anak lainnya, dan antara satu lingkungan dengan lingkungan lainnya. Karena itu, kreativitas anak – anak sebenarnya adalah suatu pemikiran yang memiliki hasil cipta, bukan rutinitas atau sekedar mode.

4) Pemikiran Yang Kreatif

Pemikiran kreatif terwujud dengan adanya beberapa sistem dan pola pandang dan mewakili salah satu kondisi otak, serta tampak sebagai suatu pemikiran yang diarahkan oleh keingin – keinginan dalam mencari orisinalitas dan sesuatu yang benar – benar asli. Pemikiran kreatif ini merupakan pemikiran yang disandarkan kepada gerakan nilai – nilai. Artinya dalam kreativitas tersebut, pemikiran dirinya tampak dominan, dengan tanpa menghilangkan objektivitas secara keseluruhan. Pemikiran ini tampak jelas dalam upaya – upaya penemuan, dan yang menuntut fleksibilitas, serta bergantung kepada keberagaman. Sehingga, pemikiran kreatif ini menyerupai pemecahan masalah, karena pemecahan masalah itu berarti usaha mencapai produksi kreatif, dan inilah yang dikandung dalam pemikiran kreatif.

2.2.4 Pendorong Kreativitas

Ada beberapa faktor pendorong munculnya kreativitas. Faktor – faktor tersebut dapat diringkas dalam beberapa point berikut :

1. Banyak mengkaji;
2. Pengamatan secara saksama;
3. Tingkat keberagaman pemikiran;
4. Tingkat kekayaan fantasi;
5. Tingkat penghargaan terhadap Waktu;
6. Tingkat berlatih cara – cara diskusi yang metodologis;
7. Bonus – bonus, baik berupa maknawi atau materi yang memiliki pengaruh besar dalam merangsang kreativitas

2.2.5 Tingkatan Kreativitas

Seorang ilmuwan yang bernama Calvin Taylor memimpin kongres di Universitas UTAH untuk studi Kreativitas, mengusulkan 5 tingkatan kreativitas. Tingkatan kreativitas tersebut ia dapatkan setelah menganalisis 100 definisi kreativitas. Adapun tingkatan – tingkatan kreativitas menurutnya adalah sebagai berikut.

1. Ekspresif

Intinya adalah ekspresi bebas mengenai berbagai keterampilan serta originalitas, sedangkan jenis produk bukanlah hal penting. Hal yang dapat dilihat dan paling menonjol dari orang – orang ditingkatan ini adalah dua sifat, yaitu spontanitas dan kebebasan berekspresi.

2. Produktif

Orang-orang yang mengalami peralihan dari tingkatan ekspresif menuju tingkatan produktif dalam kreativitas ketika keterampilannya berkembang sehingga mereka dapat menghasilkan karya – karya sempurna. Produk itu

dikatakan kreatif, ketika seseorang mencapai tingkat keberhasilan tertentu. Dengan demikian, produk tersebut tidak diilhami dari karya orang lain secara mutlak, tetapi merupakan karya tersendiri yang belum pernah ada sebelumnya.

3. Inovatif

Tingkatan kreativitas ini tidak membutuhkan keterampilan atau kepandaian, tetapi menurut fleksibilitas dalam memahami hubungan – hubungan baru yang tidak dikenal antara beberapa bagian yang saling terhubung dan telah ada sebelumnya.

4. Kreatif

Level berikut ini membutuhkan kemampuan yang kuat untuk membuat konsepsi abstrak yang ada, ketika prinsip – prinsip dasar itu dipahami secara sempurna. Sehingga memudahkan orang kreatif untuk memperbaiki dan mengembangkannya.

5. Iluminasi

Ini adalah gambaran pemahaman paling tinggi yang mengandung konsepsi dari prinsip yang benar- benar baru dalam tingkatan paling banyak abstraknya.

2.2.6 Pola Perkembangan Kreativitas

Pakar psikologis tertarik untuk mengetahui pola perkembangan kreativitas untuk dua alasan : *Pertama*, mereka ingin mengetahui bagaimana pertumbuhan dan penurunan kreativitas pada macam – macam tipe orang; dan *kedua*, mereka ingin mengetahui apakah ada masa puncak dimana kreativitas sebaiknya dilatih.

Penelitian semacam ini menghadapi masalah khusus; untuk membandingkan kelompok usia (atau kelompok suku, jenis kelamin, dan sebagainya) perlu menggunakan tes yang sama sebanding. Namun, hanya sedikit tes yang cocok untuk semua umur.

a. Identifikasi Anak Berbakat Kreatif

Sekarang tes kreativitas paling sering digunakan untuk mengidentifikasi siswa berbakat kreatif untuk program anak berbakat. Kebanyakan program anak berbakat berdasarkan bahwa a) siswa kreatif perlu diidentifikasi, dan b) kreativitas perlu diajarkan.

Dalam seleksi siswa kreatif, untuk mendapat tingkat kepercayaan yang tinggi sebaiknya menggunakan dua kriteria untuk kreativitas. Misalnya disamping tes kreativitas juga diminta penilaian guru mengenai tingkat kreativitas anak; jika anak mencapai skor tinggi pada kedua kriteria tersebut, kita dapat yakin bahwa anak itu benar-benar kreatif. Kita dapat juga menggunakan dua tes kreativitas yang berbeda, misalnya inventori kepribadian dan tes berpikir divergen. Tidak ada tes kreativitas atau penilaian guru yang begitu andal dan sah, kita dapat menggunakan satu ukuran kreativitas saja yang dapat memberikan tafsiran yang cermat dan dapat dipercaya tentang potensi kreatif seseorang.

b. Penelitian

Penggunaan kedua tes kreativitas adalah untuk penelitian. Penelitian membantu kita memahami konsep kreativitas, orang – orang kreatif, dan membantu kita memahami perkembangan kreativitas. Tes kreativitas dalam penelitian dapat digunakan dengan dua cara. *Pertama*, untuk

mengidentifikasi orang – orang kreatif dan membandingkan mereka dengan orang – orang biasa. *Kedua*, tes kreativitas dalam penelitian dapat digunakan untuk menilai dampak dari pelatihan kreativitas terhadap kreativitas peserta.

c. **Konseling**

Tes kreativitas dapat juga digunakan dalam bimbingan dan konseling siswa. Konselor atau psikolog sekolah disekolah dasar atau menengah memerlukan informasi mengenai seorang siswa yang dikirim karena sikapnya yang apatis, tidak kooperatif, berprestasi kurang, atau karena masalah lain. Mungkin saja siswa itu kreatif, tetapi tidak tahan dengan pekerjaan rutin yang baginya membosankan atau sikap guru yang otoriter dan kurang memberikan kebebasan dalam ungkapan diri.

Tes kreativitas dapat membantu konselor, guru, orangtua, dan siswa sendiri untuk mengenali dan memahami bakat kreatif siswa yang terpendam. Informasi ini memungkinkan guru untuk merancang kegiatan yang menantang dan menarik bagi siswa kreatif.

2.2.7 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas menurut Rogers (dalam Munandar, 1999) adalah:

2.2.7.1 Faktor internal individu

Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, diantaranya :

- 1) Keterbukaan terhadap pengalaman dan rangsangan dari luar atau dalam individu. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan menerima segala sumber informasi dari pengalaman hidupnya sendiri dengan menerima apa adanya, tanpa ada usaha *defense*, tanpa kekakuan terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan demikian individu kreatif adalah individu yang mampu menerima perbedaan
- 2) Evaluasi internal, yaitu kemampuan individu dalam menilai produk yang dihasilkan ciptaan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri, bukan karena kritik dan pujian dari orang lain. Walaupun demikian individu tidak tertutup dari kemungkinan masukan dan kritikan dari orang lain.
- 3) Kemampuan untuk bermain dan mengadakan eksplorasi terhadap unsur-unsur, bentuk-bentuk, konsep atau membentuk kombinasi baru dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya.

2.2.7.2 Faktor eksternal (Lingkungan)

Faktor eksternal (lingkungan) yang dapat mempengaruhi kreativitas individu adalah lingkungan kebudayaan yang mengandung keamanan dan kebebasan psikologis. Peran kondisi lingkungan mencakup lingkungan dalam arti kata luas yaitu masyarakat dan kebudayaan. Kebudayaan dapat mengembangkan kreativitas jika kebudayaan itu memberi kesempatan adil bagi pengembangan kreativitas potensial yang dimiliki anggota masyarakat. Adanya kebudayaan *creativogenic*, yaitu kebudayaan yang memupuk dan mengembangkan kreativitas dalam masyarakat, antara lain :

- 1) tersedianya sarana kebudayaan, misal ada peralatan, bahan dan media,

- 2) adanya keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan bagi semua lapisan masyarakat,
- 3) menekankan pada *becoming* dan tidak hanya *being*, artinya tidak menekankan pada kepentingan untuk masa sekarang melainkan berorientasi pada masa mendatang,
- 4) memberi kebebasan terhadap semua warga negara tanpa diskriminasi, terutama jenis kelamin,
- 5) adanya kebebasan setelah pengalamn tekanan dan tindakan keras, artinya setelah kemerdekaan diperoleh dan kebebasan dapat dinikmati,
- 6) keterbukaan terhadap rangsangan kebudayaan yang berbeda,
- 7) adanya toleransi terhadap pandangan yang berbeda,
- 8) adanya interaksi antara individu yang berhasil, dan
- 9) adanya insentif dan penghargaan bagi hasil karya kreatif. Sedangkan lingkungan dalam arti sempit yaitu keluarga dan lembaga pendidikan.

Di dalam lingkungan keluarga orang tua adalah pemegang otoritas, sehingga peranannya sangat menentukan pembentukan kreativitas anak. Lingkungan pendidikan cukup besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir anak didik untuk menghasilkan produk kreativitas, yaitu berasal dari pendidik.

Selain itu Hurlock (1993), mengatakan ada enam faktor yang menyebabkan munculnya variasi kreativitas yang dimiliki individu, yaitu:

1) Jenis kelamin

Anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang lebih besar dari anak perempuan, terutama setelah berlalunya masa kanak-kanak. Untuk

sebagian besar hal ini disebabkan oleh perbedaan perlakuan terhadap anak laki-laki dan anak perempuan. Anak laki-laki diberi kesempatan untuk mandiri, didesak oleh teman sebaya untuk lebih mengambil resiko dan didorong oleh para orangtua dan guru untuk lebih menunjukkan inisiatif dan orisinalitas

2. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif dari anak kelompok yang lebih rendah. Lingkungan anak kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi memberi lebih banyak kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang diperlukan bagi kreativitas.

3. Urutan kelahiran

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan pada lingkungan daripada bawaan. Anak yang lahir ditengah, belakang dan anak tunggal mungkin memiliki kreativitas yang tinggi dari pada anak pertama. Umumnya anak yang lahir pertama lebih ditekan untuk menyesuaikan diri dengan harapan orangtua, tekanan ini lebih mendorong anak untuk menjadi anak yang penurut daripada pencipta.

4. Ukuran keluarga

Anak dari keluarga kecil bilamana kondisi lain sama cenderung lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar. Dalam keluarga besar cara mendidik anak yang otoriter dan kondisi sosial ekonomi kurang

menguntungkan mungkin lebih mempengaruhi dan menghalangi perkembangan kreativitas.

5. Lingkungan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif dari anak lingkungan pedesaan.

6. Intelegensi

Setiap anak yang lebih pandai menunjukkan kreativitas yang lebih besar daripada anak yang kurang pandai. Mereka mempunyai lebih banyak gagasan baru untuk menangani suasana sosial dan mampu merumuskan lebih banyak penyelesaian bagi konflik tersebut.

2.2.8 Alat Ukur Kreativitas di Indonesia

Tes untuk mengukur kreativitas, sebagaimana telah dikemukakan meliputi *aptitude traits* atau ciri kognitif dari kreativitas dan *non- aptitude traits* atau ciri efektif dari kreativitas. Tes kreativitas pertama yang dikonstruksi di Indonesia pada tahun 1977, ialah tes kreativitas verbal (mengukur kemampuan berpikir divergen) dan skala sikap kreatif (Utami Munandar, 1977).

1. Tes Kreativitas Verbal

Konstruksi tes kreativitas verbal berlandaskan model struktur intelek dari Guilford sebagai kerangka teoritis. Tes ini terdiri dari 6 sub – tes yang semuanya mengukur dimensi operasi berpikir divergen, dengan dimensi kuantitas verbal, tetapi masing – masing berbeda dengan dimensi produk. Setiap sub – tes mengukur aspek yang berbeda dari berpikir kreatif. “Kreativitas” atau “berpikir kreatif” secara

operasional dirumuskan sebagai “ suatu proses yang tercermin dari kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir” (Utami Munandar, 1997).

2. Tes Kreativitas Figural (TKF)

Tes kreativitas yang merupakan adaptasi dari *Circle* tes dari Torrance, pertama digunakan di Indonesia pada tahun 1976 (Utami Munandar, 1977) kemudian tahun 1988 dilakukan penelitian standardisasi tes kreativitas figural (untuk umur 10-18 tahun) oleh fakultas psikologi Universitas Indonesia, bagian psikologi pendidikan (Utami Munandar dkk, 1988).

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan perspektif yang lebih luas dari pengukuran kemampuan berpikir kreatif. Disamping tes kreativitas dengan konten verbal (tes kreativitas verbal) juga diperlukan tes kreativitas dengan konten figuran. TKF memungkinkan penyelesaian dalam waktu singkat (hanya memerlukan 10 menit untuk menyelesaikan tes) dan dapat diberikan dalam kelompok. Material tes sangat sederhana sehingga tidak mahal.

3. Skala Sikap Kreatif

Berdasarkan pertimbangan bahwa perilaku kreatif tidak hanya memerlukan kemampuan berpikir kreatif (kognitif), tetapi juga sikap kreatif (Afektif), penulis tahun 1976 menyusun skala sikap kreatif (Utami Munandar dkk, 1977).

4. Skala Penilaian Anak Berbakat Oleh Guru

Disamping tes kreativitas yang memerlukan keahlian psikolog dalam penafsirannya, diperlukan alat identifikasi kreativitas yang dapat digunakan oleh guru. Untuk tujuan ini telah diadaptasi untuk Indonesia. Skala penilaian anak berbakat yang disusun oleh Renzulli dkk. (1971), terdiri dari 4 sub skala, tiga diantaranya sesuai dengan definisi Renzulli tentang keberbakatan, yaitu ciri kemampuan intelektual umum, ciri peningkatan diri terhadap tugas(motivasi), dan ciri kreativitas.

2.2.9 Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Menurut Rika Purwanti Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan judul “Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Model Kontekstual Dalam Pembelajaran Ipa Kelas VSD Negeri Tepisari 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010”.

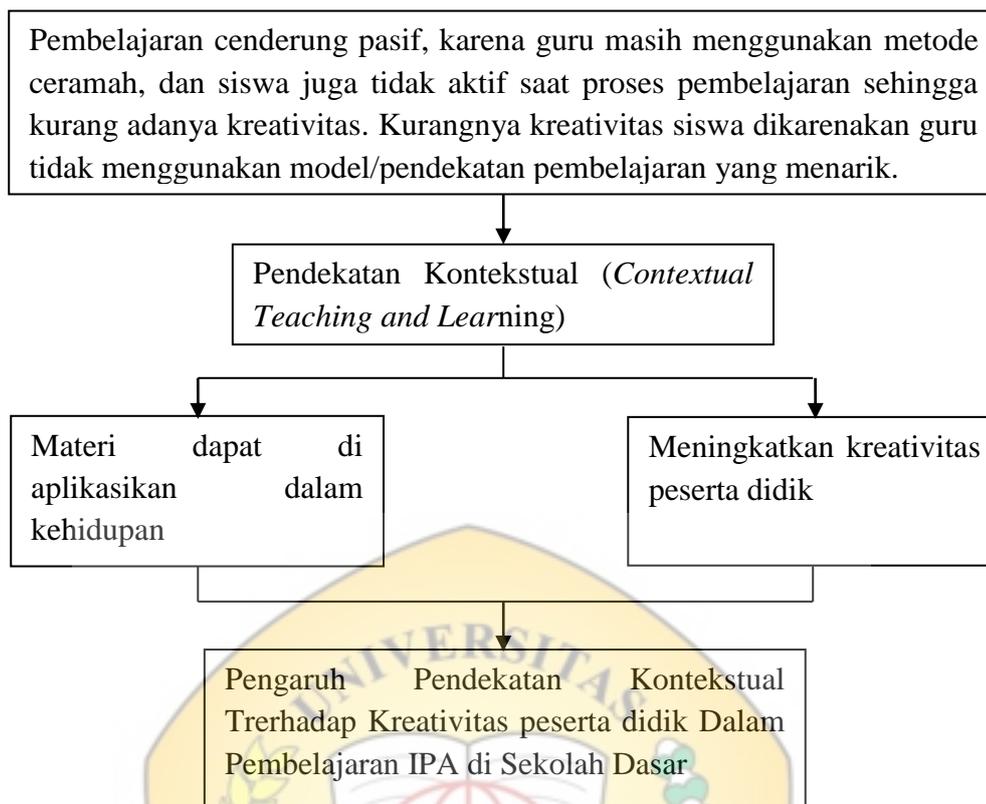
Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran IPA dikelas V SD Negeri Tepisari 02 Kabupaten Sukoharjo mengalami peningkatan setelah dilaksanakan model pembelajaran kontekstual yang ditunjukkan dari hasil tes kreativitas yaitu bahwa ketuntasan klasikal sebelum dilaksanakannya model pembelajaran kontekstual hanya mencapai 53% siswa saja. Kemudian setelah dilaksanakannya pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kontekstual pada siklus I meningkat menjadi 67%, siklus II meningkat lagi menjadi 87%, dan siklus III mencapai 93%. Dengan demikian, maka dapat

diajukan suatu rekomendasi bahwa pembelajaran IPA dengan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas V SD Negeri Tepisari 02 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/2010.

2. Menurut Dinny Rahmi (2017), dalam penelitiannya, “Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif pada materi ajar kubus dan balok kelas VIII MTS. Swasta Al-Washliyah Medan tahun ajaran 2016/2017.”

Hasil penelitian pada pretest kelas eksperimen diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika siswa masih tergolong rendah dengan nilai rata-rata sebesar 31,14 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 27,74. Hasil analisis data pada posttest kelas eksperimen diperoleh bahwa kemampuan berpikir kreatif matematika siswa meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 75,91, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 59,40. Berdasarkan uji t yang dilakukan, diperoleh yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $3,710 > 2,021$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan model Contextual Teaching And Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika. Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Contextual Teaching And Learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa kelas VIII MTs. Swasta Al-Washliyah Medan pada materi pokok bangun ruang yaitu kubus dan balok.

2.3 Kerangka Teoritis



Gambar 2.3 Kerangka Teoritis

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan masih berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh pendekatan kontekstual terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 060838 Medan Petisah.

Ho : Tidak ada pengaruh pendekatan kontekstual terhadap kreativitas peserta didik dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Negeri 060838 Medan Petisah.

